

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA UNIVERSIDADE
ABERTA DO BRASIL – PÓLO DE PIRITIBA - BA**

A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Marco Martins Cunha

**PIRITIBA - BA
2014**

**Jogos Cooperativos como ferramenta de inclusão nas aulas de
Educação Física numa turma do 8º ano do Colégio Estadual
Almirante Barroso de Piritiba - Bahia.**

MARCO MARTINS CUNHA

Trabalho Monográfico apresentado
como requisito final para aprovação na
disciplina Trabalho de Conclusão de
Curso II do Curso de Licenciatura em
Educação Física a distância da
Universidade de Brasília – FEF
EAD/UNB – Pólo Piritiba-BA.

ORIENTADOR: Osmar Riehl

TERMO DE APROVAÇÃO

MARCO MARTINS CUNHA

A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física a distância da Universidade de Brasília – FEF EAD/UNB. Pólo de Piritiba - BA.

Osmar Riehl

Professor...

Luiz Guilherme Grossi Porto

Professor...

Professor...

CONCEITO FINAL:

BRASÍLIA-DF

2014

Agradecimentos

Em primeiro lugar agradeço a Deus, que nos inspirou na realização desse trabalho.

A minha amável e querida família, aos meus amigos, que acreditaram em mim, apoiando-me e incentivando nessa árdua caminhada.

À Universidade de Brasília, inclusive aos professores e colegas com quem compartilhamos informações e produzimos conhecimento.

Aos Coordenadores do curso pela atenção, disponibilidade e gentileza, que sempre nos acolheram.

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo investigar a eficiência dos Jogos Cooperativos como uma ferramenta estratégica na inclusão dos alunos nas aulas de Educação Física Escolar, frente às discussões sobre a dificuldade de obter uma participação efetiva devido às limitações físicas e emocionais dos estudantes. Ele pretende ainda auxiliar os professores no desafio de aumentar esta participação de forma satisfatória. Na metodologia aplicada utilizou-se a revisão bibliográfica dos termos pertinentes e a pesquisa de campo, realizada em um colégio da rede pública de ensino de Piritiba – BA. Participaram desta pesquisa 20 alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II, com idades de 12 e 16 anos. Os mesmos vivenciaram os jogos cooperativos e jogos competitivos durante 6 semanas, por meio de aulas previamente planejadas e com duração de 50 minutos cada, ocorridas uma vez por semana. É relevante ressaltar que foram dois pesquisadores que trabalham nesta escola pública, sendo uma delas a professora de Educação Física da turma citada. Como instrumentos de registro das observações e coleta de dados, foram utilizados fotos, filmagens e um pequeno questionário contendo 3 perguntas fechadas que foi aplicado ao final de cada aula e uma pergunta aberta que foi aplicado na última aula. Também foi oferecida aos alunos, de maneira espontânea, a oportunidade de expressar suas opiniões e impressões sobre os aspectos positivos e negativos de cada atividade apresentada. Concluiu-se que os Jogos Cooperativos representam uma maneira eficaz de incluir todos os alunos nas aulas de Educação Física, visto que a participação dos envolvidos foi 100% em todas as aulas cooperativas, e notou-se a importância da reflexão e do desenvolvimento do pensamento crítico para o sucesso das mesmas.

Palavras-chaves: Educação Física Escolar; Cooperação; Inclusão.

SUMÁRIO

1- Introdução.....	7
1.1- Objetivo Geral.....	11
1.2- Objetivos Específicos.....	12
2- Revisão de Literatura.....	13
3- Metodologia.....	31
4- Resultados e Discussão.....	32
5- Conclusão.....	45
Referências.....	46
Anexo 1 (QUESTIONÁRIO).....	49
Anexo 2 (TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA ESCOLA OU EMPRESA).....	50
Anexo 3 (TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA).....	51

1. INTRODUÇÃO

Atualmente o individualismo, a discriminação e a exclusão são termos comuns encontrados no nosso cotidiano, com isso, muitas pessoas têm dificuldade de lidar e conviver com a sociedade. Esta ação é causada em diversos e diferentes ambientes incluindo no contexto escolar.

Segundo Neto (2009), o jogo é um dos conteúdos mais utilizados e trabalhados nas aulas de Educação Física, entretanto, ela possui uma extrema ligação com a competição gerando a exclusão de alguns alunos e impossibilitando os de vivenciar atividades físicas e a convivência com seus semelhantes.

De acordo com Correia (2007), O esporte de rendimento tem influenciado de maneira significativa nas aulas de Educação Física Escolar, pois a competição está fortemente ligada com esse elemento que traz consigo uma ideia de que o aluno só aprende a sobreviver nas condições sociais, políticas e econômicas da vida, competindo com seus semelhantes.

Para Santos (2001), os jogos cooperativos não são uma manifestação cultural recente e tampouco uma invenção moderna, podem ser encontrados em algumas das escavações arqueológicas virtuais como sugere.

O presente estudo tem como pretensão investigar a eficiência dos Jogos Cooperativos como uma ferramenta estratégica na inclusão dos alunos nas aulas de Educação Física Escolar, frente às discussões sobre a dificuldade de obter uma participação efetiva devido às limitações físicas e emocionais dos alunos atualmente. Ele pretende ainda auxiliar os professores no desafio de aumentar esta participação de forma satisfatória. Visto que vivemos numa sociedade cada dia mais ligada aos aparelhos tecnológicos, onde os alunos não tem muito espaço para brincar ao ar livre com as outras, passando a maioria do tempo interagindo com jogos eletrônicos, cria-se assim uma dificuldade para os relacionamentos interpessoais e interação social das mesmas.

A inclusão e participação de todos os alunos é um fator de extrema importância no que diz respeito às aulas de Educação Física Escolar. Participar de um processo inclusivo é estar pré-disposto a respeitar as diferenças

individuais, abraçando a oportunidade de aprender sobre si mesmo e sobre o outro em uma situação de diversidade de ideias, ações, habilidades e sentimentos.

Para Mantoan (2003), nos ambientes educativos de qualidade os alunos aprendem a valorizar a diferença pela convivência com seus pares, pelo exemplo dos professores, pelo ensino ministrado nas salas de aula e pelo clima sócio-afetivo das relações estabelecidas em toda comunidade escolar. Mas, como efetivar esta participação de forma integral diante de tantas características e habilidades diferentes que se encontram presentes em uma turma em idade escolar?

Diante deste desafio, buscou-se encontrar uma forma eficaz que auxiliasse o professor desta disciplina nesta questão, oferecendo ferramentas práticas e de fácil acesso e aplicação para serem desenvolvidas durante suas aulas. Kamii e Devries caracterizam um bom jogo em grupo como sendo interessante e desafiador para crianças, que os alunos possam se autoavaliar quanto ao seu desempenho e que todos os jogadores possam participar ativamente do início ao fim do jogo (1991, p.5).

Os Jogos Cooperativos apareceram então como uma boa sugestão de ferramenta neste trabalho. Por se tratar de jogos de estrutura diferenciada, onde os valores de cada um são reconhecidos, onde a vitória é compartilhada por todos e onde se aprende a jogar uns com os outros ao invés de uns contra os outros, é que esses jogos se tornaram o objeto deste estudo. Orlick (1987) diz que os jogos cooperativos eliminam a exclusão e a ideia de dividir os jogadores em ganhadores e perdedores.

A análise desta pesquisa é apresentada primeiramente através de uma breve revisão bibliográfica sobre Jogos Cooperativos e Inclusão. Após este estudo teórico, é apresentada então a pesquisa de campo e suas conclusões.

Jogos Cooperativos

Os Jogos Cooperativos surgiram da necessidade de se fazer algo que impedisse o crescimento de uma excessiva valorização em relação ao individualismo e à competição existente, principalmente, na cultura ocidental. Eles podem nos auxiliar na reflexão sobre as respostas a estas questões

acima, bem como nos ajudara reconhecer se o que praticamos com nossos alunos transmite a eles os valores que realmente queremos ensinar.

Brown (1994) nos reforça que se queremos de fato fomentar valores humanos de respeito, solidariedade, relações sociais justas, então nossas ações devem ser coerentes com esses valores. Por isso, devemos estar atentos às mensagens que transmitimos por meio dos jogos que praticamos.

Para Terry Orlick (1989) os Jogos Cooperativos começaram há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida.

De lá pra cá, com a competição abrindo seu espaço nas civilizações, tornou-se necessário um trabalho de estudo e resgate destes jogos.

Fábio Brotto (2001), precursor dos Jogos Cooperativos no Brasil, afirma que alguns povos ancestrais, como os Inuit (Alasca), os Tasaday (África) e os índios brasileiros, entre outros, ainda praticam a vida cooperativamente através da dança, dos jogos e de outros rituais, como por exemplo, a tradicional “Corrida das Toras” dos índios Kanela, no Brasil.

Esta excessiva valorização da competição citada acima é manifestada nos jogos por meio de seus resultados. Orlick afirma que: Nosso sistema educacional é baseado na competição. Não ensinamos nossas crianças a amarem o aprendizado; nós as ensinamos a se esforçarem para conseguir notas altas. Não ensinamos as crianças a amarem os esportes; nós as ensinamos a vencer os jogos (ORLICK, 1989, p.19).

Seguindo o mesmo raciocínio, trazemos a ideia de Brown (1994) de que aceitar o fato de que ganhar é primordial faz com que a criança acredite que possa fazer qualquer coisa para alcançar seu objetivo.

Brotto (2002) vai além disso quando se refere à uma educação por inteiro e compartilha seus pensamentos de que: Quando jogamos cooperativamente, podemos nos expressar autêntica e espontaneamente, como alguém que é importante e tem valor, essencialmente, por ser quem é, e não pelos pontos que marca ou resultados que alcança (BROTTO, 2002, p.5).

Características dos Jogos Cooperativos

Os Jogos Cooperativos trazem em si algumas particularidades essenciais. Como define Murcia (2005), formam um conjunto de atividades lúdicas cuja característica primordial é propor a cooperação como a única forma de interação entre seus participantes, que praticam ações conjuntas implica das na participação de todos, que levam ao alcance de um objetivo comum.

Brotto (2001), completa dizendo que são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmo.

De acordo com Orlick (1989), estes jogos ainda podem ser especialmente importantes para as crianças encabuladas, tímidas, com alguma

delimitação física ou mesmo menos habilidosas, pois proporcionam o sentimento de pertencer ao grupo e de ser aceita, já que todos precisam uns dos outros para vencer. Devemos utilizar os Jogos Cooperativos para evitar o isolamento social e facilitar a interação social positiva. Algumas características:

- busca a participação de todos.
- joga-se com os outros e não contra os outros.
- joga-se para superar desafios coletivos e não para vencer os outros.
- eliminam o medo e o sentimento de fracasso.
- fortalecem a confiança e a autoestima.
- estimulam o raciocínio e o trabalho em equipe.

Categorias de Jogos Cooperativos

Pensando nos diferentes contextos e situações de aplicação dos Jogos Cooperativos e procurando respeitar e se enquadrar a todos eles, Orlick (1989), dividiu estes jogos em algumas categorias, embora todas estejam relacionadas e podendo ser aplicadas simultaneamente. São elas:

- Jogos Cooperativos sem perdedores: todos jogam juntos, com prazer e alegria, para superar um desafio comum.
- Jogos de resultado coletivo: todos jogam juntos e cooperativamente, buscam alcançar o mesmo objetivo, mesmo podendo estar divididos em equipes.
- Jogos de Inversão: os participantes trocam de equipes conforme o jogo vai se desenvolvendo. O resultado final é compartilhado, não há definição se o participante é da equipe vencedora ou perdedora, visto que os mesmos revezam entre si.
- Jogos Semicooperativos: jogos de regras flexíveis que oferecem a oportunidade aos participantes de jogar em diferentes posições.

Antes de terminar este tópico, se faz necessário levar a atenção na relação entre a proposta pedagógica dos Jogos Cooperativos e nossas próprias atitudes lembrando Brotto (2002), que sugere que jogar cooperativamente é exercitar a cooperação em sua própria vida.

Inclusão

Segundo consta nos Parâmetros Curriculares Nacionais, as aulas de Educação Física devem ser dirigidas a todos os alunos. “A sistematização dos objetivos, conteúdos, processos de ensino e aprendizagem e avaliação, tem como meta a inclusão do aluno na cultura corporal de movimentos, por meio da participação e reflexão concretas e efetivas. Busca-se reverter o quadro histórico de seleção entre indivíduos aptos e inaptos para as práticas corporais,

resultante da valorização exacerbada do desempenho e da eficiência” (PCNs, 1998).

Jacques Delors aponta no Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI, que reconhece na Educação e na prática da democracia uma relação de sinergia, bem como a constatação de que promover uma educação inclusiva de respeito às diferenças é hoje um desafio emergente.

Na Educação Física Escolar o tema inclusão ainda é pouco estudado, mas é fácil perceber que as aulas não são realizadas por todos os alunos, é preciso estar atento a exclusão dos menos habilidosos, dos que são alvos de piadas dos colegas, daqueles considerados acima do peso, dos portadores de necessidades especiais, dos que usam óculos, do fato de serem meninas, dos que possuem menor estatura e tantas outras “categorias” que normalmente são excluídas das atividades.

A história da Educação Física traz na bagagem a seleção dos mais habilidosos, fazendo com que muitos fiquem de fora de sua prática e adquiram a cultura corporal e do movimento. É preciso um novo olhar sobre essa prática, é preciso contribuir para a democratização da Educação Física, pregando a inclusão e a maior participação dos alunos nas situações de ensino-aprendizagem realizadas no ambiente escolar.

A intervenção do professor deve se basear no fato de que todos tem direito a participar na Educação Física Escolar, considerando que o objetivo da disciplina não é a formação de atletas, todos devem ter tratamento igual, ninguém deve ser excluído por motivo algum e todos devem ter as mesmas oportunidades de participação nas aulas.

1.1 OBJETIVO GERAL

Investigar a eficiência dos Jogos Cooperativos como uma ferramenta estratégica na inclusão dos alunos nas aulas de Educação Física Escolar.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mostrar as atitudes e valores do convívio em sociedade para o respeito das diferenças e que todos possam se socializar da forma correta para que possa haver a inclusão de todos no processo;
- Mostra a importância das atividades físicas coletivas e cooperativas para incluir aqueles alunos que não participam das aulas praticas de Educação Física;
- Desenvolver a cooperação e respeito às ideias do outro para o trabalho em equipe;
- Vivenciar atividades que envolvam atenção e trabalho em equipe, cooperação;
- Participar das atividades em grupo, cooperando, respeitando e interagindo com os colegas;
- Adaptar-se às regras elaboradas pela turma para o aluno participar do jogo.

2. REVISÃO DE LITERATURA

No mundo atual, o individualismo, a discriminação e a exclusão são termos comuns encontrados no cotidiano, com isso, muitas pessoas têm dificuldade de lidar e conviver com a sociedade. Esta ação é causada em diversos e diferentes ambientes incluindo no contexto escolar (FAUSTO et al. 2009).

Para Santos (2001), os jogos cooperativos não são uma manifestação cultural recente e tampouco uma invenção moderna, podem ser encontrados em algumas das escavações arqueológicas virtuais como sugere.

Segundo Neto (2009), o jogo é um dos conteúdos mais utilizados e trabalhados nas aulas de Educação Física, entretanto, ela possui uma extrema ligação com a competição gerando a exclusão de alguns alunos e impossibilitando os de vivenciar atividades físicas e a convivência com seus semelhantes.

De acordo com Soler (2005), os Jogos Cooperativos surgiram há milhares de anos, dentre outras finalidades, como meio de celebração da vida por comunidades tribais que tinham um modo de vida cooperativa, em que essas, dividiam o trabalho e os bens de produção de forma coletiva, não havendo exploração de uns sobre os outros, até que a riqueza passou a ser controlada por alguns; sendo assim, a cooperação deu o lugar à competição.

Para Broto (2006), Devido à forte influência do processo de esportivização e com a preocupação exacerbada da competição, surgiram os Jogos Cooperativos, uma atividade que tem o intuito em transformar as características de exclusão, seletividade, individualidade da competição presentes na Educação Física Escolar.

De acordo com Correia (2007), O esporte de rendimento tem influenciado de maneira significativa nas aulas de Educação Física Escolar, pois a competição está fortemente ligada com esse elemento que traz consigo

uma ideia de que o aluno só aprende a sobreviver nas condições sociais, políticas e econômicas da vida, competindo com seus semelhantes.

Secundo Junho (2009), num jogo cooperativo, necessita-se da colaboração de todos, para demonstrar o valor pessoal de cada um e poder realizar atividades práticas onde a participação, ajuda mútua, respeito, socialização, união e o trabalho em equipe possam estar inserida em todos, ou seja, nesses jogos as conquistas não são individuais e sim coletivas.

A construção de valores também é representada de maneira equivocada nos esportes de rendimento. Como exemplo claro temos os Jogos Olímpicos que oferecem como louros da vitória uma série de três medalhas (ouro, prata e bronze); diferentes uma da outra e, conseqüentemente, com valores distintos. Este modelo de premiação, além de valorizar apenas o primeiro colocado, transcreve de maneira explícita o espírito excludente que constituem estas competições. Todos os outros atletas, que se esforçaram da mesma forma para estar participando da competição, acabam esquecidos e desvalorizados. A cooperação, assim como a competição, é um valor cultural aprendido (Orlick, apud Barata et all, 2001)

Segundo Neto e Lima (2002), a competição está presente nas escolas, pois elas não influenciam seus alunos a terem o prazer em aprender, e sim a tirar notas elevadas.

A escola seria o ambiente perfeito para se trabalhar o jogo nas aulas de Educação Física, educando e ensinando através do lúdico, transformando-o em uma atividade com aspecto imaginário, criativo e fantasioso por parte do aluno.

De acordo com Neto (2009), o jogo é um dos conteúdos mais utilizados e trabalhados nas aulas de Educação Física, entretanto, ela possui uma extrema ligação com a competição gerando a exclusão de alguns alunos e impossibilitando os de vivenciar atividades físicas e a convivência com seus semelhantes. Com a aproximação da competição nas aulas de Educação Física Escolar, onde subtede-se o jogo como uma aproximação e a existência

dos conteúdos relacionados ao esporte, sendo assim o jogo dando o lugar ao esporte de rendimento (MELO e DIAS, 2010).

O esporte de rendimento tem influenciado de maneira significativa nas aulas de Educação Física Escolar, pois a competição está fortemente ligada com esse elemento que traz consigo uma ideia de que o aluno só aprende a sobreviver nas condições sociais, políticas e econômicas da vida, competindo com seus semelhantes (CORREIA, 2007).

Para Soler (2005), os Jogos Cooperativos surgiram há milhares de anos, dentre outras finalidades, como meio de celebração da vida por comunidades tribais que tinham um modo de vida cooperativa, em que essas, dividiam o trabalho e os bens de produção de forma coletiva, não havendo exploração de uns sobre os outros, até que a riqueza passou a ser controlada por alguns; sendo assim, a cooperação deu o lugar à competição.

O indivíduo quando se depara com um desafio, logo tenta encontrar uma solução para poder superá-lo. Num jogo cooperativo, necessita-se da colaboração de todos, para demonstrar o valor pessoal de cada um e poder realizar atividades práticas onde a participação, ajuda mútua, respeito, socialização, união e o trabalho em equipe possam estar inserida em todos, ou seja, nesses jogos as conquistas não são individuais e sim coletivas (JUNIOR, 2009).

Para Kishimoto (2001), o jogo possui duas funções essenciais: a função lúdica - o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer - e a função educativa - o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e seu posicionamento no mundo.

Segundo Murcia (2005), o jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, está sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, à arte, à língua, à literatura, aos costumes, à guerra. O jogo serve de vínculo entre povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos. Além disso, o jogo é parte fundamental do desenvolvimento harmônico infantil e de importância tal que o conhecimento dos interesses

lúdicos, sua evolução, seu amadurecimento e sua observação são imprescindíveis para a vida.

Piaget (1982) evidenciou o papel do jogo no desenvolvimento da inteligência da criança. Assim, ele dividiu o jogo em quatro tipos: Jogos de Exercícios, onde a evolução da criança perpassa pela exercitação; Jogos Simbólicos, com predominância na fase escolar e com forte caracterização da imitação; Jogos de Construção, onde o jogo simbólico se integra ao exercício motor ou intelectual e se transforma, em parte, em jogo de construção; Jogos com Regras, pressupondo a existência de parceiros e um conjunto de obrigações que conferem um caráter social, favorecendo avanços do pensamento e preparação, análise e estabelecimento de relações pessoais.

Como define Murcia (2005), formam um conjunto de atividades lúdicas cuja característica primordial é propor a cooperação como a única forma de interação entre seus participantes, que praticam ações conjuntas implica das na participação de todos, que levam ao alcance de um objetivo comum.

Brotto (2001), completa dizendo que são jogos de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos, tendo pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmo.

De acordo com Orlick (1989), estes jogos ainda podem ser especialmente importantes para as crianças encabuladas, tímidas, com alguma delimitação física ou mesmo menos habilidosa, pois proporcionam o sentimento de pertencer ao grupo e de ser aceita, já que todos precisam uns dos outros para vencer. Devemos utilizar os Jogos Cooperativos para evitar o isolamento social e facilitar a interação social positiva.

A Declaração Mundial Sobre Educação Para Todos (1990) e a Declaração de Salamanca (1994) estão entre os principais documentos mundiais que têm como objetivo, segundo Sant'Ana (2003 apud TESSARO et al., 2005), garantir o atendimento das necessidades de aprendizagem de todas as crianças e proporcionar a inserção da educação especial dentro da estrutura ampla da educação.

A Declaração Mundial Sobre Educação Para Todos (1990, artigo 3, parágrafo 5, p. 4) afirma que:

As necessidades básicas de aprendizagem das pessoas portadoras de deficiências requerem atenção especial. É preciso tomar medidas que garantam a igualdade de acesso à educação aos portadores de todo e qualquer tipo de deficiência, como parte integrante do sistema educativo.

A Declaração de Salamanca (1994) proclama que aqueles com necessidades educacionais especiais devem ter acesso à escola regular, que deveria acomodá-los dentro de uma Pedagogia centrada na criança, capaz de satisfazer a tais necessidades. Proclama ainda que escolas regulares que possuam tal orientação inclusiva constituam os meios mais eficazes de combater atitudes discriminatórias, criando-se comunidades acolhedoras, construindo uma sociedade inclusiva e alcançando educação para todos.

Com relação às escolas inclusivas, a Declaração de Salamanca (1994) afirma que o princípio fundamental da escola inclusiva é o de que todas as crianças devam aprender juntas, sempre que possível, independentemente de quaisquer dificuldades ou diferenças que elas possam ter. Escolas inclusivas devem reconhecer e responder às necessidades diversas de seus alunos, acomodando ambos os estilos e ritmos de aprendizagem e assegurando uma educação de qualidade a todos por meio de um currículo apropriado, arranjos organizacionais, estratégias de ensino, uso de recurso e parceria com as comunidades. Na verdade, deveria existir uma continuidade de serviços e apoio proporcional ao contínuo de necessidades especiais encontradas dentro da escola.

A escola inclusiva direciona uma nova forma de concepção curricular, sendo que apenas adaptações para as acomodações de seus alunos com necessidades especiais não são suficientes para um bom nível de educação, pois há uma grande diversidade de alunos, incluindo vários estilos e ritmos de aprendizagem que, conforme Glat e Pletsch, (2004, p. 3), "os professores especializados, por sua vez, vêm construindo sua competência com base no

conhecimento das dificuldades específicas do alunado que atendem, dando ênfase à diminuição ou compensação dos efeitos de suas deficiências".

De acordo com Maciel (2000), a criança com deficiência, ao ingressar na escola regular, terá que se integrar e participar obrigatoriamente de três estruturas distintas da dinâmica escolar: o ambiente de aprendizagem; a integração professor-aluno; e a interação aluno-aluno.

Maciel (2000) ainda coloca que a inclusão escolar só terá início a partir da análise e adequação destas estruturas e do levantamento de alternativas que favoreçam o desenvolvimento dos alunos em geral e daqueles com necessidades educativas especiais, em particular.

Mesmo quando o sistema educacional é criticado, há uma ideia subjacente de que a inclusão será a responsável pela transformação de todo o sistema escolar.

Nesse caso, [...] perde-se de vista que manter um indivíduo significativamente diferente dentro de um contexto que sequer acolhe as pequenas diferenças, que estimula a massificação, pode, pelo contrário, contribuir para que este se sinta inadaptado e confirme a sua imagem de inadequação social, alimentando, ainda mais, as práticas discriminatórias, que num temerário ciclo vicioso levaria novamente à exclusão. (EMÍLIO, 2008, p. 48)

Nesse sentido, a atuação do psicólogo escolar deve buscar novas atitudes em relação à diversidade humana na relação aluno-aluno, sendo necessário trabalhar o olhar do outro perante os alunos com deficiência.

A atuação do psicólogo na escola, segundo Borges (2005), deve estar voltada para os processos de aprendizagem dos alunos ao propiciar espaços de escuta, acolhendo suas demandas, tanto individuais quanto das turmas como um todo. Procura, também, fornecer um ambiente facilitador, ou seja, momentos em que questões não diretamente relacionadas com a aprendizagem formal, como disciplinas específicas, poderão ser trabalhadas e discutidas por eles, visando o bem-estar dos alunos e da turma e, consequentemente, melhor qualidade na aprendizagem.

Ao trabalhar com a inclusão, o psicólogo deve estar atento aos valores que nortearão sua atuação para que o uso dos jogos cooperativos não se restrinja apenas na aplicação de uma técnica grupal. Gomes (2009, p. 417) destaca que "a prática dos profissionais da educação tem de ser entendida em patamares mais profundos, no campo da ação humana, baseada no sistema de valores que abraçam e que inspiram sua ação e seu pensamento".

Os jogos cooperativos se tornam uma ferramenta eficaz para o trabalho do psicólogo, principalmente no contexto de inclusão escolar, pois este profissional irá trabalhar como um "agente de mudanças" voltado basicamente para a constituição de grupos reflexivos, de forma que os alunos percebam a importância do outro em suas relações cotidianas, na relação aluno-aluno e professor-aluno.

Uma das melhores maneiras de despertar o interesse de uma criança é a partir de jogos. A criança, com toda a sua imaginação e criatividade, é capaz de se deslumbrar com o momento da brincadeira. Porém até neste momento pode haver exclusão, dor e sofrimento, pois as habilidades das crianças são diversificadas, sendo preciso um olhar cuidador para com os grupos, que também é social. O mundo trabalha muito a competitividade desde a infância, o que está presente nos convívios familiares e nos jogos e brincadeiras. Mas é possível alcançar muitos ganhos ao transformar os jogos competitivos em jogos cooperativos. "O que importa é que o jogo proporcione um contexto estimulador da atividade mental da criança e de sua capacidade de cooperação, seja ele jogado ou não de acordo com regras previamente determinadas". (KAMII; DEVRIES, 1991, p. 12)

De acordo com Soler (2008 apud PEDROSO; SILVA; MILLEN NETO, 2008, p. 10):

Os Jogos Cooperativos sempre existiram, consciente ou inconscientemente. A competição ganhou ênfase na sociedade moderna quando a riqueza passou a ser controlada apenas por alguns e estes tinham poder sobre os outros. Ainda segundo este autor, na organização social anterior ao surgimento da distribuição do poder, os homens eram eminentemente cooperativos, dividiam mais e não existia

quem fosse mais ou menos importante. Talvez os argumentos de Soler sejam por demais romantizados, mas o fato é que há culturas que lidam com a questão da competição e da cooperação de modo diferente ao da sociedade capitalista.

Barreto (2000 apud SOLER, 2007) afirma que os jogos cooperativos são dinâmicas de grupo com o objetivo de despertar a consciência de cooperação e promover efetivamente a cooperação entre as pessoas, sendo que os próprios jogos são experiências cooperativas. Seu objetivo maior, de acordo com Soler (2007, p. 12), "é a participação de todos por uma meta comum. A agressão física é totalmente eliminada, cada participante estabelece seu próprio ritmo, todos se enxergam como importantes e necessários dentro do grupo. Aumentando a confiança e autoestima".

Os jogos cooperativos podem levar uma criança a se despertar quanto às necessidades do colega ao lado, pois perceberá que jogando e cooperando foi possível se enriquecer muito mais. Assim, o psicólogo, inserido neste contexto, poderá conduzir as crianças a pensarem nas dificuldades que o colega apresenta e a transferir a técnica do jogo também para o aprendizado, ou seja, auxiliando seus colegas nas atividades de classe sem excluí-lo. Esta transformação é um processo difícil, pois as crianças vêm para a escola com características aprendidas e vivenciadas em sua própria casa. É por isso que este processo de inclusão deve envolver famílias, escolas, organizações, parcerias com a comunidade e com governos.

Os jogos cooperativos favorecem também a inclusão de crianças portadoras de deficiências, pois, de acordo com Soler (2007, p. 13-14):

Favorecem algumas atitudes essenciais para o exercício da convivência, pois evitam situações de exclusão; diminuem as chances de experiências negativas; favorecem o desenvolvimento das habilidades motoras e capacidades físicas (universo psicomotor) de forma prazerosa; estimula um clima de alegria e descontração; promove o respeito e a valorização pelo diferente e ensina para além das regras e estruturas do jogo.

Conforme Turner (1984 apud MELO, 2009), os alunos portadores de deficiências não se sentem pertencentes ao grupo apenas pela proximidade. É necessário ainda que haja uma identificação com este grupo, percebendo-se como semelhante e possibilitando assim a diminuição do preconceito e o aumento da autoestima.

Quando as crianças percebem que não há competição, as mesmas são estimuladas a espontaneidade de imitar o real, ou seja, o contexto de cooperação, de forma que usam a imaginação simbólica e assim passam a aprender, estimulando a inteligência e a própria vontade de investigar a brincadeira que é algo natural. Ou seja, o jogo efetivo e sem pressão favorece o aprendizado e ainda a socialização e integração.

No decorrer da história observa-se que essência dos jogos cooperativos segundo nos aponta Orlik “começou há milhares de anos, quando membros das comunidades tribais se uniam para celebrar a vida (...) representam o início de jogos com mais oportunidades, sem violações físicas ou pedagógicas”. Orlik (1989, p.124).

Atualmente compreende-se que a prática dos jogos é importante para a perfeição a compreensão de convivência e de respeito pelo outro, além de possibilitar o trabalho de conceitos, ética e cidadania razão pela qual entende-se que:

Cooperação: refere-se ao envolvimento e a participação das crianças nos jogos, mostrando aumento da colaboração, da solidariedade, da amizade e do respeito entre elas. Os jogos cooperativos, ao permitirem aos alunos uma nova forma de jogar, melhoram a interação social, levando-os a perceber a possibilidade de haver divertimento sem a competição a que estão acostumados. Correia(2006, p.55).

De acordo com os artigos verificamos que com a prática dos jogos cooperativos temos a oportunidade de promover de forma significativa uma mudança no desenvolvimento das crianças nos mais variados aspectos, sendo assim podemos afirmar que numa prática pedagógica bem elaborada tem muita eficiência, sendo que nos jogos cooperativos contribuem significante para o relacionamento interpessoal das pessoas. Os jogos cooperativos são

bastantes relevantes, pois podem possibilitar o desenvolvimento social cooperativo e afetivo dos indivíduos auxiliando no processo de construção de uma sociedade melhor.

Os jogos cooperativos têm como objetivo promover a socialização e cooperação entre os estudantes.

Para o desenvolvimento integral dos alunos é necessário que o educador utilize as mais diversas ferramentas, entre as quais podemos citar os jogos e brincadeiras, que por sua vez são momentos únicos, nos quais a criança tem a oportunidade de se expressar com o meio que a cerca. (Lavorski (2008)

Durante os jogos cooperativos a criança além de se divertir desenvolve sua criatividade, socialização, coordenação motora, raciocínio, domínios cognitivos, sócioafetivos e psicomotores. É na infância que a criança passa pelas mais importantes fases do seu desenvolvimento, na qual uma dessas fases ocorre na primeira infância, em que a atividade motora e cognitiva são correlacionadas. Sendo assim, os jogos cooperativos certamente contribuem no desenvolvimento das crianças, pois a mesma se desenvolve em todos os aspectos (social, intelectual, afetivo e motor). É notável que a Educação Física rompe os limites do próprio corpo, onde o jogo cooperativo permite o favorecimento de aspectos que contribuem para o desenvolvimento das crianças com equilíbrio, uma vez que no brincar a criança relaciona a brincadeira com sua realidade. Como os jogos cooperativos são realizados em grupo o sucesso da equipe depende da colaboração de todos, assim o mesmo tem como objetivo proporcionar a cada um dos participante a chance de participar diretamente na tentativa de solucionar os problemas, dessa maneira percebe-se que o sucesso é conquistado pela soma de atitudes e a confiança na comunicação do grupo.

Para que possa compreender o desenvolvimento dos valores educativos, são necessárias práticas que transmitam a construção da relação social, afetiva, a cooperação, a comunicação, a socialização e a alegria, assim todos os participantes entendem que é necessário confiar em si mesmo sem deixar de respeitar os demais, assim como respeitar a opinião e as ações alheias.

De acordo com Soler (2005), o verbo jogar vem do latim (*jocus*), que significa, gracejar, brincar, em outras palavras o jogo se refere algo de diversão, recreação. O jogo é um fenômeno cultural de difícil compreensão, em que, assim como a literatura e a música, faz parte da cultura popular.

Os jogos são atividades adaptadas em relação às condições de espaço, materiais disponíveis e a quantidade de participantes. Eles podem ser trabalhados com um aspecto competitivo, cooperativo ou recreativo, em situações de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão.

Dentre esses jogos podem incluir as brincadeiras regionais e infantis, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro e de rua (BRASIL, 1998).

Com isso, o jogo só é válido quando há intenção em realizar uma tarefa ou um movimento em que as regras são feitas ou criadas num ambiente restrito em locais concretos de tempo e espaço, praticando-o de forma recreativa e, em alguns casos, utilizá-lo como instrumento educacional (MARQUES, 2009).

O jogo, propriamente dito, envolve em muitas outras funções no desenvolvimento integral do ser humano, em que são compostas pelas dimensões física, emocional, espiritual e mental, e uma melhora de sua qualidade de vida, trabalhando os aspectos culturais, psicossociais, cognitivos e motores (VELOSO e SÁ, 2009).

Marques (2009) enfatiza a importância do jogo como processo de interação dos demais alunos. Nesse sentido, o professor deverá utilizar métodos criativos e ferramentas apropriadas para que a aula não se torne um passatempo ou uma simples distração, com o intuito de camuflar as aulas sem utilizar algum conteúdo ou planejamento de tal atividade, e sim executar algo em que eles participem e se interagem, e sintam o prazer de jogar, ainda mais quando sendo praticado coletivamente.

Os jogos podem ser divididos em Individuais ou Coletivos. Nos Jogos Coletivos possuem duas formas: Cooperativos e Competitivos. Os Jogos Cooperativos são atividades em que os alunos jogam juntos visando a relação mútua entre eles, desempenhando atividades que possuem metas e resultados alcançados de maneira coletiva, oportunizando a satisfação de todos (SOLER, 2005).

Já nos Jogos Competitivos são atividades em que os alunos jogam contra eles, pois a vitória de uns depende da derrota dos outros, excluindo aqueles que não obtiveram capacidade suficientemente para alcançar o objetivo final (SOLER, 2005).

O ato de cooperar refere-se ao envolvimento e à participação de todos nos jogos, é uma nova forma de jogar, melhorando a interação social, levando-as a perceber a possibilidade de existir divertimento sem que exista a competição que estão acostumadas (NETO e LIMA, 2002).

Os Jogos Cooperativos são atividades, cujo objetivo é promover a inclusão, participação, aceitação e união de todos os participantes. Compreendem que o importante não é o jogo em si, mas com quem e como se joga, aprendem a gostar do jogo, e pelo prazer de poder praticá-lo (MARQUES, 2009).

Desta forma, os Jogos Cooperativos são explorados e experimentados pelos alunos durante a realização deste tipo de atividade, que o contribuirá para uma reflexão entre o jogo e a vida na busca de superar obstáculos, alcançar objetivos, solucionar e lidar com situações problemas e harmonizar conflitos, em que na maioria das vezes, ele traz consigo um momento de alegria, união, participação, interação e a colaboração de todos, pois tal jogo elimina a possibilidade de excluir aqueles que são menos habilidosos, mais fracos ou mais lentos, agressões físicas, brigas e discussões (CORREIA, 2007).

A partir deste princípio, o ser humano deverá entender e conscientizar, através dos Jogos Cooperativos, que um depende do outro, em que ajudar o próximo e aceitar as diferenças são fundamentais para viver em harmonia e não só o momento de prazer, alegria e descontração de praticar tal atividade, e sim fazer com que perceba uma aproximação da cooperação com sua vida social tornando o um cidadão autônomo e capaz de ser autocrítico (CORREIA, 2006).

Soler (2005) afirma que quando um aluno joga com o outro, passa a enxergá-lo como um parceiro, companheiro, aliado em que este está no jogo para colaborar e auxiliá-lo e não como um adversário.

Para Almeida (2003), os Jogos Cooperativos promove ao participante uma mudança de sentimentos e emoções intensificando as Habilidades

Humanas Básicas tais como: a alegria, solidariedade, criatividade, confiança, paciência, amizade, comunicação e o respeito visando o objetivo coletivo.

Logo, dentre essas e outras vantagens e benefícios dos Jogos Cooperativos, apresenta-se alguns fatores encontrados e desenvolvidos na aplicação destes jogos nas aulas de Educação Física Escolar tais como os apresentados nos quadros abaixo:

Quadro 1 – Habilidades x Jogos Cooperativos

Habilidades Intelectuais	Imaginar, perguntar, concentrar, decidir e adivinhar
Habilidades Interpessoais	Encorajar, explicar, entender, retribuir e ajudar
Habilidades em relação aos outros	Respeito, apreciação, paciência, positivismo e apoio
Habilidades Físicas	Falar, ouvir, observar e coordenar
Habilidades Pessoais	Alegria, compreensão, discrição, entusiasmo e criatividade.

Fonte: SOLER, (2005).

Quadro 2 – Princípios x Jogos Cooperativos

PRINCÍPIOS QUE SE DESENVOLVEM UTILIZANDO OS JOGOS COOPERATIVOS
Os participantes ou ganham ou perdem juntos
Os mais hábeis aprendem a conviver com os menos habilidosos
As pessoas que jogam aprendam sobre o que é bem comum
Oferece-se a oportunidade da participação de todas as diferenças
Combatem a agressividade, utilizando-a como energia para resolução de problemas
São jogos para imaginar e criar soluções cooperativas
Aprende-se a renunciar a desejos individuais em benefício de desejos grupais

Fonte: SOLER, (2005).

Quadro 3 - Benefícios dos Jogos Cooperativos

OS JOGOS COOPERATIVOS AJUDAM EM:

Ter mais confiança em suas capacidades
Ter mais confiança nas outras pessoas
Desenvolver sentimentos e expressá-los, aceitá-los e transformá-los
Enxergar os outros como pessoas importantes para o jogo
Abrir espaço para as diferenças fazendo com que sintam valorizadas
Superar os medos e os obstáculos
Comunicar-se positivamente com os outros que jogam
Compreender a si mesmo e os demais

Fonte: SOLER, (2005).

Para Brotto (2006) existe uma relação entre os Jogos Cooperativos e os Jogos Competitivos, para compreender a diferença e o propósito que cada jogo traz consigo. Os Jogos Cooperativos são atividades que exige a participação de todos, unem as pessoas e despertam a coragem para correr riscos com pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmo no qual o objetivo não é derrotar seu adversário, mas sim a diversão e o prazer em jogar.

São atividades que não excluem por falta de habilidade, neles o aluno joga com o outro, em que todo mundo participa e todos ganham, jogam para superar os desafios, conflitos e os obstáculos encontrados. Já nos Jogos Competitivos, são jogos que possuem regras fixas, que sempre tiram um grupo e o objetivo principal é vencer o seu oponente, neles o aluno joga contra o outro, em que sempre haverá um vencedor ou perdedor gerando assim a frustração, o individualismo e a desunião (BROTTO, 2003).

De acordo com Almeida (2003) há uma questão de suma importância a ser discutida relacionada à competição sendo que, para algumas pessoas, é um elemento importante na educação da criança, no qual ela estará preparada para viver no mundo competitivo, e talvez o enfoque principal desta questão seja, quando o aluno, ao se deparar com a derrota, aprende a lidar com ela e com isso irá se dedicar cada vez mais, se esforçando ao máximo para conquistar seu objetivo que é derrotar o seu oponente.

Em contraste, praticando atividades cooperativas, o aluno ao se deparar com um desafio, irá superá-lo com o apoio e ajuda de seus companheiros para alcançar um objetivo em que todos saiam vencedores, gerando um sentimento

de pertencer ao um grupo, sentir segurança, confiança e a satisfação daquilo que faz, tornando em atividades em que o resultado é alcançado pelo grupo e a vontade de querer mais(ALMEIDA, 2003).

Segundo Pedroso, Silva e Neto (2008), os Jogos Competitivos e os Jogos Cooperativos possuem uma questão a ser levantada, no que diz respeito de no primeiro, poder haver a cooperação entre a equipe, união entre os jogadores e podendo ser prazeroso. Da mesma maneira em que há cooperação nos Jogos Competitivos, também existe parte de competição nos Jogos Cooperativos, como podemos observar no caso dos jogos de inversão que é um jogo baseado no esporte de alto rendimento, como por exemplo, o Voleibol, em que o jogo se difere na adaptação das regras que,assim, possibilita a participação de todos os jogadores em ambos os times, dessa maneira, há competição e não rivalidade entre as equipes.

De acordo com o quadro abaixo, pode-se observar o envolvimento de uma série de evidências relacionadas ao comportamento dos alunos em pequenos ou grandes grupos, quando colocados diante da necessidade de alcançar metas, ou solucionar conflitos, quando envolvidos em atividades de caráter cooperativa e competitivo.

Quadro 4 - Relação entre Cooperação e Competição

ATIVIDADE	COOPERAÇÃO	COMPETIÇÃO
Visão de jogo	Possível para todos	Possível para alguns
Objetivo	Ganhar juntos	Ganhar do outro
O outro	Parceiro / Amigo	Adversário / Inimigo
Relação	Interdependência / Parceria	Dependência / Rivalidade
Ação	Jogar COM	Jogar CONTRA
Clima de jogo	Ativação / Atenção	Tensão / Stress
Resultado	Sucesso compartilhado	Vitória às custas dos outros
Consequência	Vontade de continuar jogando	Acabar logo com o jogo
Sentimentos	Alegria / Comunhão	Raiva / Solidão
Símbolo	Ponte	Obstáculo

Fonte: BROTTTO, (2006).

Quadro 5 - Comportamento nos Jogos Competitivos e Cooperativos

Luta para vencer sozinho, não importando as armas que tenha que usar	Negociando para resolver conflitos de modo que todos possam vencer
Revanche	Perdão
Exclusão dos menos hábeis	Inclusão de todas as diferenças
Vencer ou perder como fins em si mesmos	Vencer ou perder como meio para um novo aprendizado
Jogos de Guerra	Jogos de Paz
Nós jogamos contra Eles	Nós jogamos com Eles
Comparando	Apreciando
Ordenando	Sugerindo
Culpa pela derrota ou vitória	Responsabilidade pela vitória ou derrota
Medo, inveja, ódio, ambição em vencer	Coragem, solidariedade, amor e vontade de continuar jogando
Cada um por si	Interdependência
Sempre o mesmo líder. De preferência o mesmo jogador	Liderança compartilhada. De preferência, que todos possam vivenciar essa liderança
Jogo com final previsível. Assim que se atinge o objetivo final, perde a graça	Jogo infinito; continua enquanto o grupo se dispõe a jogar
COMPORTAMENTO COMPETITIVO	COMPORTAMENTO COOPERATIVO

Fonte: SOLER, 2005.

Em 1937, com a elaboração da Constituição, a Educação Física teve sua primeira aparição em documentos federais integrando-a nos currículos como prática educativa obrigatória em todas as escolas brasileiras. Diante disso, com a assinatura da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1961, houve uma discussão generalizada em relação ao Sistema de Ensino

Brasileiro, em que a Educação Física se tornou obrigatoriedade no ensino primário e médio (BRASIL, 1997).

Dentro dessa perspectiva, a Educação Física contém como seus conteúdos: o jogo, esporte, a dança, luta e a ginástica, em que estes, possuem uma determinada representação corporal com aspectos e características lúdicas. Logo, nas aulas de Educação Física, o esporte passou a ser trabalhado ocupando 2/3 do conteúdo nestas aulas, a partir da quinta série do ensino fundamental, cujo objetivo era o descobrimento de jovens talentos capazes de competirem internacionalmente representando seu país, e com a introdução do Método Desportivo Generalizado, iniciou-se o processo de esportivização incorporando o esporte a práticas pedagógicas e adequando os objetivos de ensino e aprendizagem (BRASIL, 1997).

Por isso, a Lei de Diretrizes e Bases de 1996 tem como objetivo transformar a Educação Física, anteriormente obrigatória no ensino primário e médio, em componente curricular da Educação Básica, adaptando as faixas etárias e as condições da população escolar, sendo vivenciadas por todos os alunos (BRASIL, 1997).

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's (1998), um dos documentos que auxiliam na compreensão de uma nova Educação Física é o Princípio da Inclusão, com a necessidade das aulas serem ministradas a todos os alunos, para que eles possam inserir-se na cultura corporal de movimento, por meio da participação e reflexão concretas e efetivas na tentativa de eliminar o histórico da área de seleção entre os indivíduos aptos e inaptos para as práticas corporais, resultante da valorização exacerbada do desempenho e da eficiência (BRASIL, 1998).

Segundo Fausto et al. (2009), o ato de incluir nada mais é que envolver, participar ou fazer parte de algo. A inclusão está inserida em diversos campos encontrados nas condições sociais, econômicas e culturais, e também no que se refere no campo das etnias, estética, educacional e para pessoas portadoras de necessidade especiais.

Quando se trata da inclusão no contexto escolar, o aluno deverá ser incluído, compreendido, ou participando daquilo que as escolas promovem e oferecem para ele como eventos, festas, gincanas, torneios e campeonatos realizados pelas mesmas (VALIM e DAVID, 2006).

De acordo com Darido et al. (2001), a exclusão social é uma das principais causas encontradas no contexto escolar, pois o importante não é somente o aluno entrar na escola, como também permanecer nela. Com isso, existem diversas razões pelo qual a exclusão é vista nas escolas, em que o aluno não possui o material didático para aprender e acompanhar o conteúdo causando sua reprovação e conseqüentemente abandonando as escolas, ou até mesmo a necessidade e obrigatoriedade de trabalhar para poder ajudar e sustentar sua família, e sem dúvida é o mais importante e recente caso da discriminação e o preconceito dos alunos com diferenças físicas e étnicas.

A exclusão destes alunos também é encontrada nas aulas de Educação Física menosprezando os que são menos habilidosos, os mais altos, os mais baixos, os de sobrepeso, os que são portadores de necessidades especiais e até mesmo as meninas em determinados esportes (DARIDO et al. 2001).

Os PCN's, de acordo com o Princípio da Inclusão, têm o intuito de transformar as aulas de Educação Física, que são extremamente excludentes, eliminando a seletividade e o individualismo presente na maioria desses. Entretanto, muitos professores em suas aulas, tradicionalmente e popularmente rolam a bola, pois possuem dificuldades de ensino e aprendizagem de criar e modificar tais atividades (BRASIL, 1998).

Por isso cabe a eles, como primeiro passo, estimular, apoiar, incentivar e valorizar seus alunos, avaliando e considerando cada um deles sem restrições, argumentando e dialogando sobre a importância da convivência em grupo, para que eles possam entender e conscientizar de que aceitar, lidar e conviver com as diferenças possa ser tão simples a ponto de um ajudar o outro, pois todos têm o direito de fazer parte dessa sociedade. Assim, o professor deverá alterar e adaptar suas aulas, ou seja, modificar as regras fazendo com que todos estejam participando das atividades (DARIDO et al. 2001).

Portanto, o professor como educador, mediador e facilitador irá reestruturar suas aulas introduzindo aspectos relacionados à vida social como respeitar e ajudar o próximo, saber os valores de cada um para poder conviver com seus semelhantes de forma harmoniosa e prazerosa no seu cotidiano (MAIA, MAIA e MARQUES 2007).

3. METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa de campo que contou com a participação de 20 alunos, com idade de 12 e 16 anos, estudantes do 8º ano do Colégio Estadual Almirante Barroso, localizado na Rua Regis Pacheco – Centro do município de Piritiba - Bahia. Todas as crianças e adolescentes que participaram do estudo foram informadas previamente da realização.

O estudo foi realizado em um pátio coberto, um campo de futebol e um espaço de prática de voleibol, utilizando bambolês, bolas de borracha, cordas, bolas de voleibol, instrumentos de fotografia e questionário aplicado aos alunos.

O experimento foi realizado em aulas da grade normal de educação física onde os mesmos foram fotografados para melhor análise do comportamento em jogo.

As aulas foram realizadas ao longo de 5 semanas, uma vez por semana e tiveram a duração de 50 minutos cada, sendo as atividades abordadas de maneira cooperativa e competitiva.

Ao final da aula, os adolescentes responderam um questionário sobre os jogos, contendo 03 perguntas fechadas e 01 pergunta aberta que envolveram participação nos jogos, sentimentos envolvidos e atitudes vivenciadas durante as atividades. Sendo que a pergunta aberta foi aplicada na ultima semana de intervenção para saber as opiniões deles.

Como instrumento de observação e coleta de dados utilizou-se fotografias, questionário, roda de discussão e anotações feitas durante as realizações das atividades.

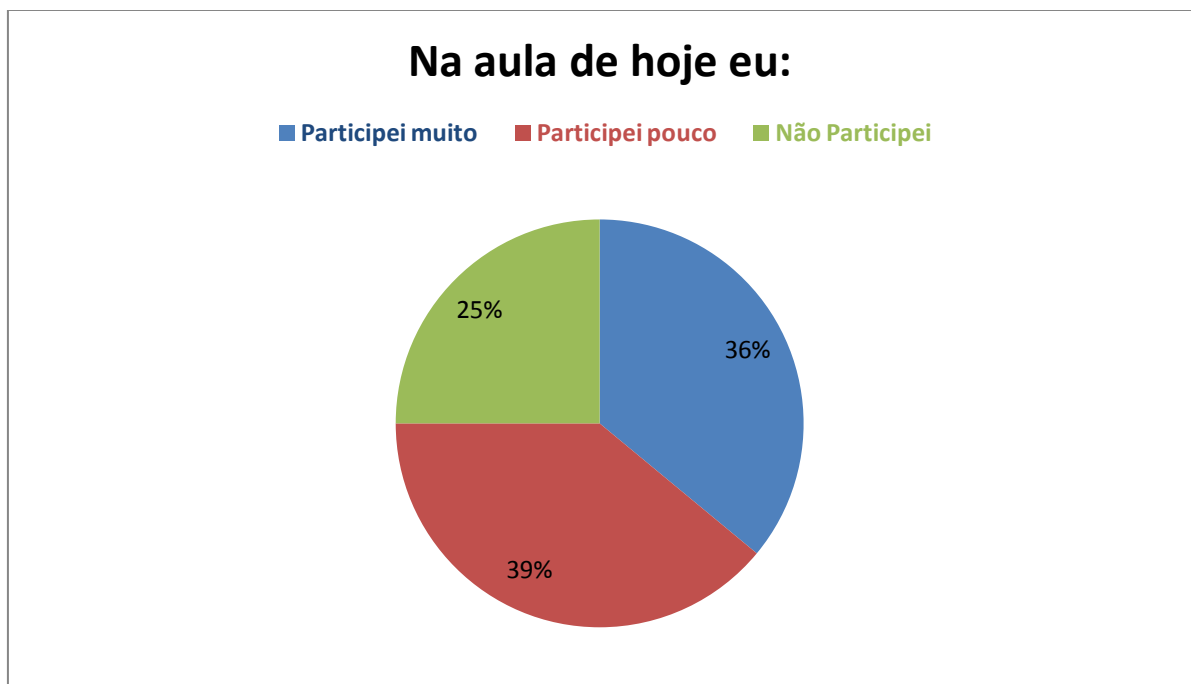
A pesquisa abrangeu nove atividades, sendo que houve uma variação dos jogos, os alunos vivenciaram o jogo de maneira cooperativa e competitiva, onde em todas as atividades foram realizadas com grupo misto de alunos.

4- RESULTADOS E DISCUSSÃO

A turma era composta de 40 alunos, sendo 23 meninos e 17 meninas, mais apenas 20 pais autorizaram os filhos participarem do trabalho. De modo que a pesquisa de campo foi por amostra dos 20 alunos que os pais autorizaram a participarem.

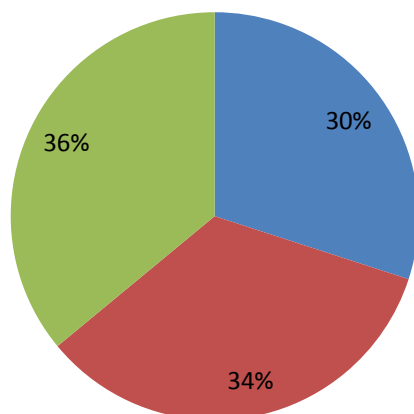
A pesquisa ocorreu no período da ultima semana de agosto de 2014 até a quarta semana de setembro de 2014.

AULA 01



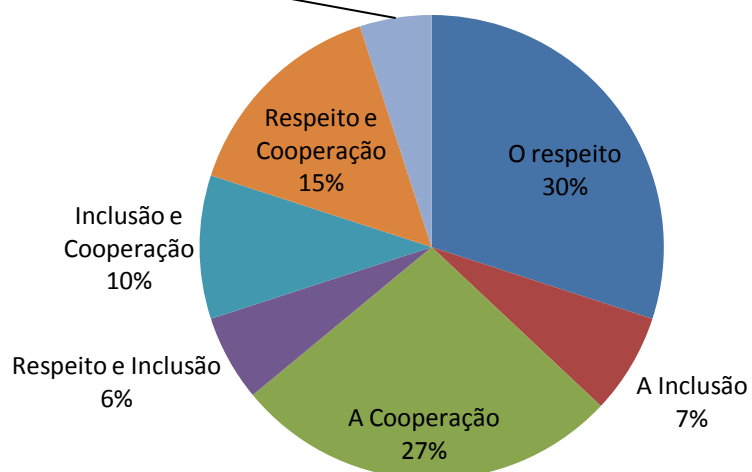
Na aula de hoje eu:

■ Me diverti muito ■ Me diverti pouco ■ Não me diverti



Na aula de hoje eu pratiquei:

Respeito,
Inclusão e
Cooperação
5%



PLANEJAMENTO:

Aula 01 (5ª semana de agosto)

FUTEBOL E VÔLEI

O professor dividiu a turma em dois grupos, os que queria jogar futebol e os que queria jogar vôlei e deixou que eles jogassem a vontade sem interferir na divisão das equipes e na aplicação das regras.

Como eles já conheciam as regras os que participaram conseguiram jogar normalmente o futebol. Já no vôlei eles não entendiam muito as regras e jogaram da forma que as conheciam.

Tanto no jogo de futebol como no vôlei foi observado um espírito competitivo entre os participantes, pois todos queriam ganhar de qualquer forma.

Participaram dessa aula 15 alunos do total de 20 que os pais assinaram o termo autorizando o estudante participarem das atividades.

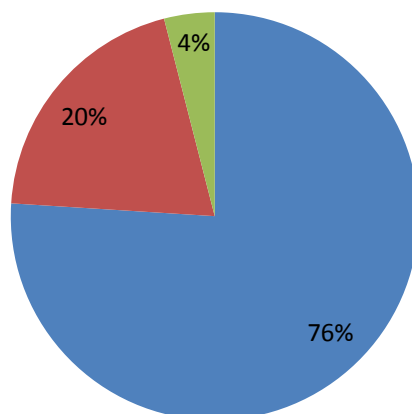
- Reflexão
- Questionário

Aula 02

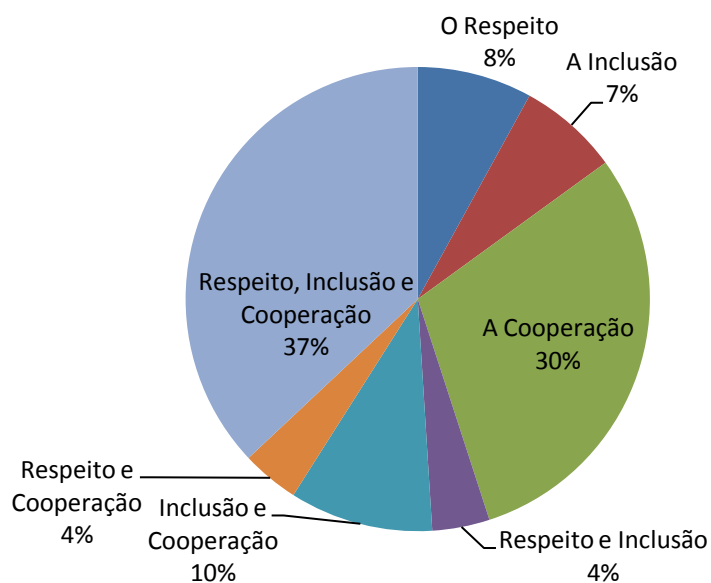


Na aula de hoje:

■ Me diverti muito ■ Me diverti pouco ■ Não me diverti



Na aula de hoje eu pratiquei:



PLANEJAMENTO:

Aula 02 (1º semana de setembro)

Nó Humano

Formação: alunos divididos em grupos de no máximo 9 alunos.

O professor pede para que os alunos do grupo fiquem em círculo e todos os alunos devem dar as mãos um aos outros entrelaçando as mãos. Nenhum aluno pode dar as mãos ao aluno do lado e também não pode

segurar nas mãos da mesma pessoa. Termina a atividade quando os alunos do grupo, sem soltar as mãos formarem um círculo.

Essa atividade foi bastante aceita pela turma eles repetiram a atividade e foi ideal para o início das intervenções, pois pudemos conhecer quem foi os líderes dos grupos, aqueles que lideravam as ações, conhecemos os alunos mais acomodados, aqueles que não tomam nenhuma iniciativa e conhecemos aqueles alunos 'malandrinho', aqueles que quando o professor não está olhando, ele solta as mãos ou dá um jeitinho de levar vantagem.

Passando o Bambolê

Material: vários bambolês

Fazendo a atividade: formação de um grande círculo com os alunos de mãos dadas com o bambolê entre os braços de dois alunos que terão de passar o bambolê sobre o corpo sem soltar as mãos. O professor para dificultar ainda mais, deverá ir colocando aos poucos mais bambolês no espaço livre para que os alunos passem os bambolês sem deixar o outro bambolê que vem atrás acumular.

VARIAÇÃO: dividir os alunos em dois ou três grupos com o bambolê nos braços de dois alunos. Os alunos deverão passar o bambolê, sem soltar as mãos até chegar no lugar que ele estava. Vence a equipe que conseguir dar 5 voltas primeiro.

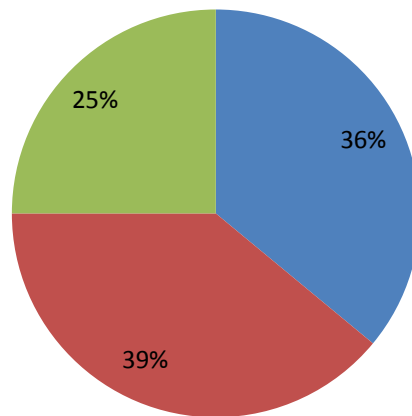
Participaram da aula todos os alunos que os pais assinaram o termo autorizando o estudante participar.

- Reflexão
- Questionário

Aula 03

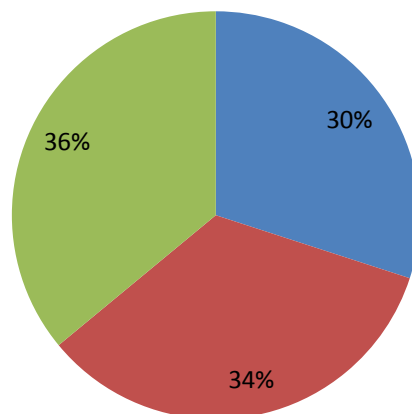
Na aula de hoje eu:

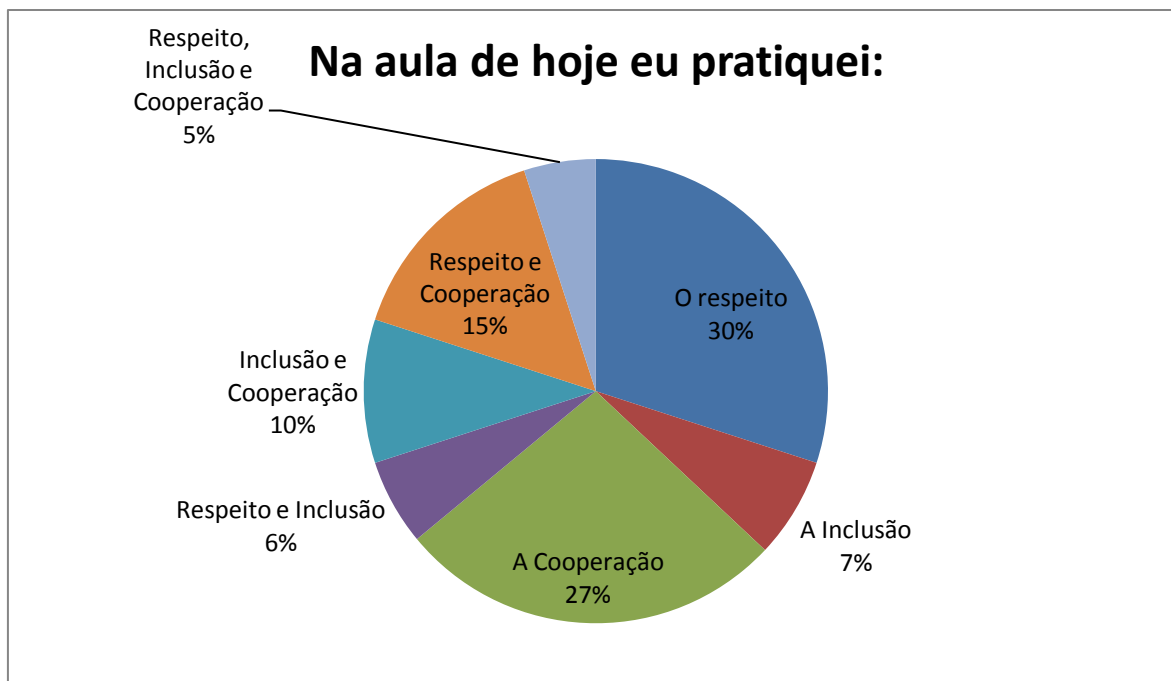
■ Participei muito ■ Participei pouco ■ Não Participei



Na aula de hoje eu:

■ Me diverti muito ■ Me diverti pouco ■ Não me diverti





PLANEJAMENTO:

Aula 03 (2ª semana de setembro)

Pik corrente

É um tipo de pega-pega em que o pegador terá que tocar em um participante que tentará fugir correndo para não ser pego, quando algum dos participantes é pego dará a mão ao pegador formando uma corrente e tentará pegar os outros alunos. O jogo termina quando todos os participantes forem pegos.

Queimada Invertida

Material: Bola de Vôlei ou de Borracha

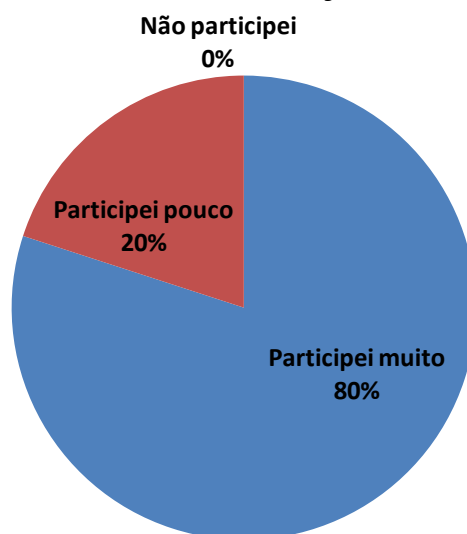
A turma foi dividida a turma em dois times mistos (meninos e meninas), um time em cada lado da quadra, é escolhido o quadra campo. Começa a queimada e quando um aluno é queimado ele passa para a outra equipe. Vence a equipe que conseguir ficar com mais aluno no seu time.

Participaram dessa aula 15 alunos do total de 20 que os pais assinaram o termo autorizando o estudante participarem das atividades.

- Reflexão
- Questionário

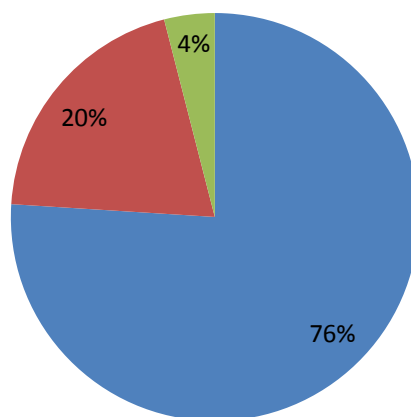
Aula 04

Na aula de hoje eu:

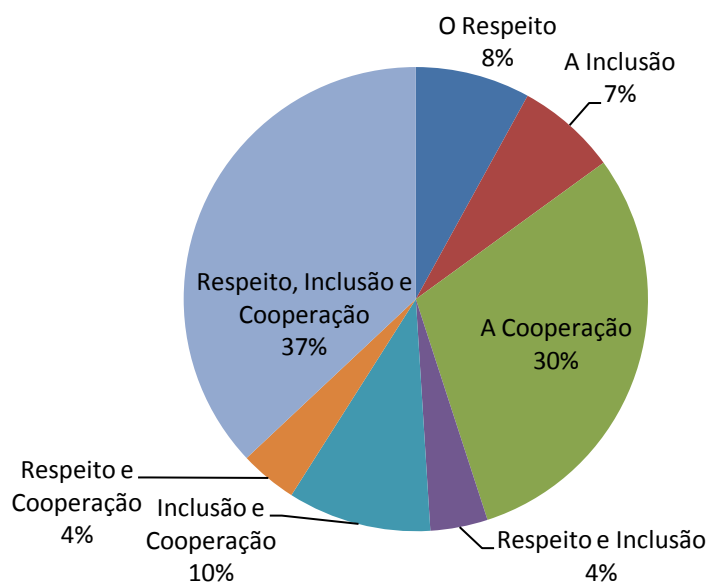


Na aula de hoje:

■ Me diverti muito ■ Me diverti pouco ■ Não me diverti



Na aula de hoje eu pratiquei:



PLANEJAMENTO:

Aula 04 (3º semana de setembro)

Voleibol cooperativo

O professor divide a turma em duas equipes mistas e posiciona cada equipe de um lado da quadra e inicia-se uma partida de voleibol como antigamente com bastante cooperação e sem muitas regras. Para haver uma maior participação de todos o professor acrescenta uma segunda bola ao jogo.

Nessa atividade todos os 20 alunos que os pais assinaram o termo autorizando a participarem da pesquisa participaram de forma efetiva, também tivemos a participação de alguns em que os pais não assinaram o termo, assim eles não responderam ao questionário aplicado no fim da aula.

Queimada com curinga

O professor divide a turma em duas equipes que ficara cada uma de um lado do pátio e escolhera um jogador para ser o curinga. O jogo só termina quando o coringa for queimado, os outros jogadores poderá criar uma estratégia de tentará proteger o jogador curinga. Quando outro jogador for queimado poderá se posicionará próximo ao campo adversário no limite da quadra para tentar balar o curinga adversário.

Essa atividade também foi bem aceita pelos alunos tanto que eles acabaram repetindo a brincadeira por algumas vezes, sendo os mesmos alunos que participaram da atividade anterior que os pais aceitaram participarem da pesquisa e também alguns outros da turma que não participaram da atividade anterior.

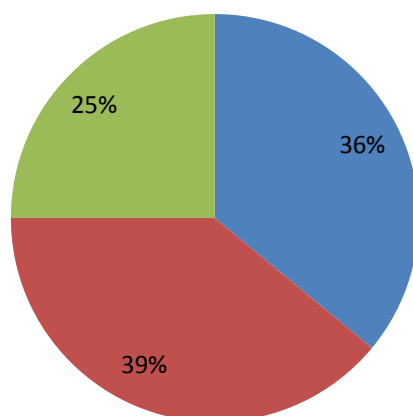
Participaram da aula todos os 20 alunos que os pais assinaram o termo autorizando o estudante participar.

- Reflexão
- Questionário

Aula 05

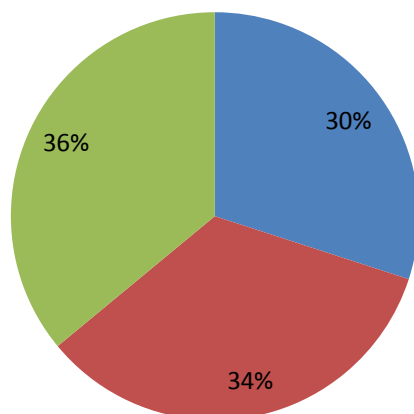
Na aula de hoje eu:

■ Participei muito ■ Participei pouco ■ Não Participei



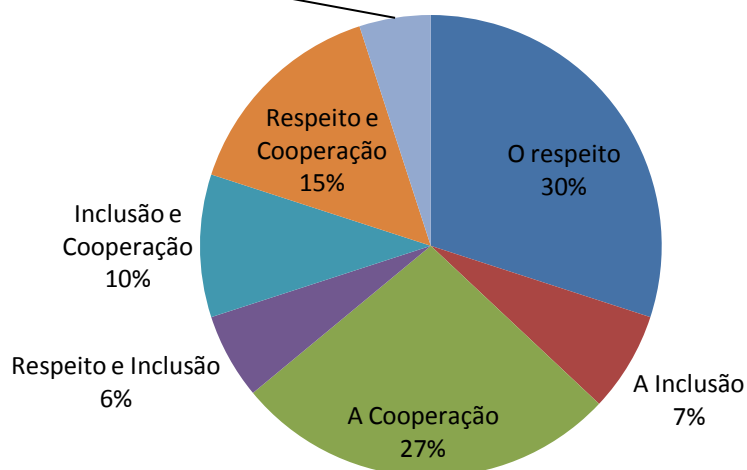
Na aula de hoje eu:

■ Me diverti muito ■ Me diverti pouco ■ Não me diverti



Na aula de hoje eu pratiquei:

Respeito,
Inclusão e
Cooperação
5%



PLANEJAMENTO:

Aula 05 (4ª semana de setembro)

Voleibol

O professor divide a turma em equipes mistas de seis jogadores e posiciona cada equipe de um lado da quadra e inicia-se uma partida de voleibol como nas regras do esporte e a equipe que perder dará lugar a outra equipe.

Nessa atividade 15 alunos que os pais assinaram o termo autorizando a participarem da pesquisa participaram de forma efetiva, também tivemos a participação de alguns em que os pais não assinaram o termo, porém eles não responderam ao questionário aplicado no fim da aula.

Futebol de campo

O professor divide os alunos em equipes de cinco jogadores, inicia-se o jogo com 10 jogadores em campo, sendo que cada equipe terá um jogador no gol para defender a bola e impedir que se faça gol. A equipe que fizer dois gols em até 10 minutos será a vencedora e se ao terminar os 10 minutos uma das equipes estiver com um gol também será a vencedora, caso termine zero a zero as duas equipes sai de campo dando a oportunidade as equipes que estiverem de fora. Caso não tenha duas equipes de fora as equipes que empataram tirarão na sorte quem irá jogar.

- Reflexão
- Questionário

Análise dos dados

Segundo a pesquisa realizada durante as aulas de Educação Física, foi observada a satisfação e a participação dos alunos nas aulas. Com a dinâmica dos jogos cooperativos, observamos meninas brincando com meninos em um mesmo grupo, a valorização da cooperação e a participação de todos. Os próprios alunos constataram a participação, a diversão e a prática do respeito, inclusão e cooperação como podemos conferir nos gráficos que apresentaremos a acima.

Pudemos observar nos gráficos nas aulas 02 e 04, onde as atividades foram cooperativas, uma participação de todos os que participavam da pesquisa e também um melhor relacionamento e participação dos alunos. Porém nas aulas 01, 03 e 05 muitos não participaram e não obtiveram um bom relacionamento nas aulas.

Segue alguns depoimentos feitos pelos alunos durante as discussões ocorridas no final de cada aula de jogos cooperativos:

- “Gostei mais porque deu para brincar muito porque algumas os alunos não atrapalharam a aula”.
- “Gostei quando alguns tiveram de cumprir as regras”.
- “Eu não gostei da primeira brincadeira”.

- “Hoje a aula não foi chata. Mas tem que ter mais coisa de correr e que faz suar”.
- “Eu gostei por que os alunos participaram mais”.
- “A escola poderia ter mais tempo de aula de Educação Física”.
- “Hoje eu me diverti mais ou menos porque a aula e as brincadeiras foram muito rápida”.
- “Uma das coisas que não gostei foi que alguns meninos não cooperaram e tivemos que parar a aula”.
- “Não gostei porque o tempo passou muito rápido”.
- “Essas aulas é boa para as pessoas ajudarem umas as outras”.
- “Queria que todas as nossas aulas fossem assim”.
- “Hoje amei essa aula”.
- “Gostei muito porque foi uma aula que ninguém atrapalhou”.
- “Se tivesse mais pessoas no jogo seria melhor”.

5. CONCLUSÃO

O presente trabalho pretendeu verificar a eficiência dos Jogos Cooperativos na inclusão de todos os alunos nas aulas de Educação Física Escolar. Concluída a pesquisa, os resultados indicam uma forte tendência a uma grande participação nas aulas, apontando a relevância da aplicação dos Jogos Cooperativos para o sucesso das mesmas.

Confiando nas palavras de Fábio Brotto (2002), que dizem que os Jogos Cooperativos são promotores de interação e participação de todos e que permitem o aflorar da espontaneidade e da alegria de jogar, e, baseadas nos resultados encontrados nesta pesquisa, afirmamos que 100% dos alunos participaram em todas as aulas com atividades Cooperativas.

Afirmamos também que a participação que buscávamos obter por meio desta pesquisa é aquela que é garantida pelo envolvimento dos alunos nas atividades, pelo visível respeito pelo outro e por suas limitações, pela cooperação demonstrada na resolução de conflitos e desafios, pelo notável desenvolvimento da autoestima e pelo exercício da aceitação da mudança de regras convencionais que nos levam a aceitar outros tipos de mudanças como em nossas próprias atitudes, antes tão competitivas.

Apesar deste propósito, percebeu-se que o sentido de participação é algo relativo. Para alguns estudantes, em geral as mais habilidosas e descoladas, participar é necessariamente ter a posse da bola, é realizar muitos passes ou mesmo ter sido o pegador por pelo menos uma vez durante o jogo. Na opinião destes estudantes, o fato de ajudar alguém a se defender, salvar um colega para que ele retorne ao jogo ou contribuir na formação de estratégias não chega a ser uma forma de participação. Enfim, acreditamos sim que os Jogos Cooperativos são uma ótima ferramenta aplicada no trabalho de inclusão dos alunos nas aulas de Educação Física. Lembramos que o professor deve ser conhecedor desta diferente forma de se jogar para proporcionar aos seus alunos inúmeras possibilidades de vivenciar novas experiências e de colaborar para a construção de um mundo melhor para todos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FAUSTO, R. F. de C; TAVARES, C.R.C; JUNIOR, L. S; SILVA, R. de F. Educação Física Escolar e as ações inclusivas: Um olhar sobre os motivos para na o participação dos alunos nas aulas de Educação Física Escolar.

ANTUNES, C. Revista jogos cooperativos: a importância da revista jogos cooperativos para as escolas. Disponível em: < http://www.jogoscooperativos.com.br/Revista_na_Escola.htm >. Acesso em: 08 jul. 2010.

BORGES, K. R. Importância do espaço da Psicologia na escola. Disponível em: < <http://ensino.univates.br/~4iberoamericano/trabalhos/trabalho094.pdf> >. Acesso em: 08 jul. 2010.

EMÍLIO, S. A. Grupo e inclusão escolar: sobre laços, amarras e nós. São Paulo: Paulus, 2008.

GLAT, R.; PLETSCHE, M. D. O papel da Universidade frente às Políticas Públicas para Educação Inclusiva. Disponível em: < http://www.eduinclusivapesq-uerj.pro.br/livros_artigos/pdf/papel_univer.pdf >. Acesso em: 22 set. 2010.

JESUS, S. N.; MARTIN, M. H. Práticas educativas para a construção de uma escola inclusiva. Disponível em: < <http://www.saci.org.br/?modulo=akemimetro=10149> >. Acesso em: 07 set. 2010.

KAMII, C.; DEVRIES, R. Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget. Tradução de Marina Célia Dias Carrasqueira. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

MELO, C. Inclusão escolar e deficiência mental: análise da interação social entre companheiros. Disponível em: < <http://www.psicologado.com/site/artigos/resenhas/inclusao-escolar-e-deficiencia-mental-analise-da-interacao-social-entre-companheiros> >. Acesso em: 27 jul. 2010.

NASSAR, R. H. C. Inclusão ao contrário. In: CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. Educação inclusiva: experiências profissionais em Psicologia. 1. ed. Brasília: Conselho Federal de Psicologia, 2009.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU); UNICEF. Declaração Mundial sobre Educação para Todos: satisfação das necessidades básicas de aprendizagem. Jomtien, Tailândia, 5 a 9 de março de 1990.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU); UNESCO. Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais. Salamanca, Espanha, 7 e 10 de junho de 1994.

SOLER, R. Jogos cooperativos. Disponível em: < http://api.ning.com/files/B6rZm9oOrGtF*srCHFI-SGIy5hwSwSlbBjJIXICqTukfw8ukEMmFmOJZUgUO89xgcjkG8n5Dul28JDGgkiUuqgvSMUGRIWh3/APOSTILAJOGOSCOOPERATIVOSUberIndia2007.pdf >. Acesso em: 08 jul. 2010.

TEIXEIRA, M. Entendendo os jogos. Disponível em: < http://www.jogoscooperativos.com.br/entendendo_os_jogos.htm >. Acesso em: 24 set. 2010.

TESSARO, N. S. et. al. Inclusão escolar: visão de alunos sem necessidades educativas especiais. Disponível em: < http://pepsic.bvs-psi.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572005000100010&lng=pt&nrm= >. Acesso em: 07 set. 2010.

NETO, I. B. Jogos Cooperativos nas aulas de Educação Física de marechal cândido Rondon-PR. Caderno de Educação Física – v. 8, n. 15, p. 77- 84, 2. Sem. 2009.

SOLER, R. Brincando e Aprendendo com os Jogos Cooperativos. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

PETITO, Mateus. Jogos cooperativos como ferramenta de inclusão na educação física escolar. Brasília, 2013. Disponível em: <http://repositorio.uniceub.br/bitstream/235/3919/1/Mateus%20Petitto.pdf>. Acesso em: 04 de maio de 2014.

PAULETI GONÇALVES, Vinicius. Jogos cooperativos: abordando a questão da inclusão nas aulas de educação física. Porto alegre, novembro de 2001. Disponível em: http://api.ning.com/files/0eV7Pbd6oSnVL3tmsAyDD35H7*AZGh0-*WA0MN*8DbQthZXio6mSFohj5y2wbJS915ucVaLF4a7JikSM2u7PS6gAFw5LROWQ/JogosCooperativoseaInclusonaEd.FsicaViniciusGonalvesTCCIMEC.pdf . Acesso em: 04 de maio de 2014

NASCIMENTO, Graciele Seleguim; SCAPIM, Kelly Cristina de Moura; SILVEIRA, Cláudia Alexandra Bolela. Inclusão escolar e jogos cooperativos: uma possibilidade de atuação do psicólogo escolar no processo de socialização e integração. Revista da SPAGESP, Ribeirão Preto, 2010, vol.11, no.2. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-29702010000200008. Acesso em 04 de maio de 2014.

JAYME DE ARIMATÉA, Denise; PASINATO, Tatyana Freire Ventin; VALE, Vanessa Rizzone de Sousa. Jogos cooperativos e sua relevância para a inclusão nas aulas de educação física. Brasília, 2009. Disponível em: <http://api.ning.com/files/Q2cGiDRsgUUe5SckFjdI4S7VKrfphAEw8OIRKI2A6XQnyeRvGYQYHDLE1OuoM5O6rj8eBtZM5fOpUboh3lBjyAYXvZGodRy-/JogosCooperativoselInclusonasaulasdeEFDeniseJaymeVanessaRizzoneTatyanaPasinatoMonografiaUGF.pdf>. Acesso em: 04 de maio de 2014.

GONÇALVES VIEIRA, Márcia. Jogos cooperativos, sua importância e aceitação nas aulas de educação física Um estudo com os alunos do 3º Ano do Ensino Fundamental na E. M. E. F. Joaquim Vicente Rondon. Porto Velho/RO, 2012. Disponível em: http://bdm.bce.unb.br/bitstream/10483/4249/1/2012_MarciaGoncalvesVieira.pdf. Acessado em: 04 de maio de 2014

BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos Cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência*. Santos: Projeto Cooperação, 2002.

BRANDL NETO, Inácio.; LIMA, Priscila. Jogos Cooperativos. Caderno de Educação Física: estudos e reflexões, Marechal Cândido Rondon, v. 4, n. 8, p. 107 – 118, 2002.

ANEXO 1

QUESTIONÁRIO:

1) Na aula de hoje eu:

- ☐ Participei muito
- ☐ Participei pouco
- ☐ Não participei

2) Na aula de hoje eu:

- ☐ Me diverti muito
- ☐ Me diverti pouco
- ☐ Não me diverti

3) Na aula de hoje eu pratiquei:

- ☐ o Respeito
- ☐ a Inclusão
- ☐ a Cooperação
- ☐ Respeito e Inclusão
- ☐ Inclusão e Cooperação
- ☐ Respeito, Inclusão e Cooperação

4. Faça uma avaliação da aula de hoje.

ANEXO 2

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA ESCOLA OU EMPRESA

Eu, _____, RG _____, responsável pela escola/empresa _____ no exercício do cargo de _____ autorizo a realização da pesquisa para fins acadêmicos e científicos de título:..... Fui devidamente esclarecido pelo estudante **Nome e sobrenome** sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei cancelar a autorização em qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de um Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UnB.

_____, ____ de _____ de _____

Nome / assinatura

Cargo/função

Pesquisador Responsável
Nome e assinatura

ANEXO 3

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

(Crianças e Adolescente)

Eu, _____, RG _____,
responsável pela criança/adolescente: _____

_____ autorizo sua participação na para utilização de fins acadêmicos e científicos de título:..... Fui devidamente esclarecido pelo estudante **Nome e sobrenome** sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir desta autorização em qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de um Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UnB.

_____, ____ de _____ de _____

Nome / assinatura

Pesquisador Responsável
Nome e assinatura